FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

元F-1ドライバー中嶋悟（1991. 撮影）

スーパーファミコン®

SHVC-S4
取扱説明書

VARIE
VARIE CORPORATION

F-1 is the challenge that will take the pilot and his machine to the limits of technology. The F-1 HERO series synthesize the F-1GRAND PRIX. It is so real and dynamic that one will feel he is actually experiencing the F-1 GRAND PRIX under the supervision of SATORU NAKAJIMA an experienced warrior in F-1 history. As you sit in the cockpit, you're gonna have the same feeling and experience as SATORU NAKAJIMA—from the second the signal turns green, and you round the first corner till the end when that checkered flag waves.

中嶋悟監修
SUPER F-1 HERO

スーパーF-1ヒーロー

このたびは、バリエのスーパーファミコン専用ソフト「中嶋悟監修スーパーエフワンヒーロー」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」」は大切に保管してください。

【使用上の注意】

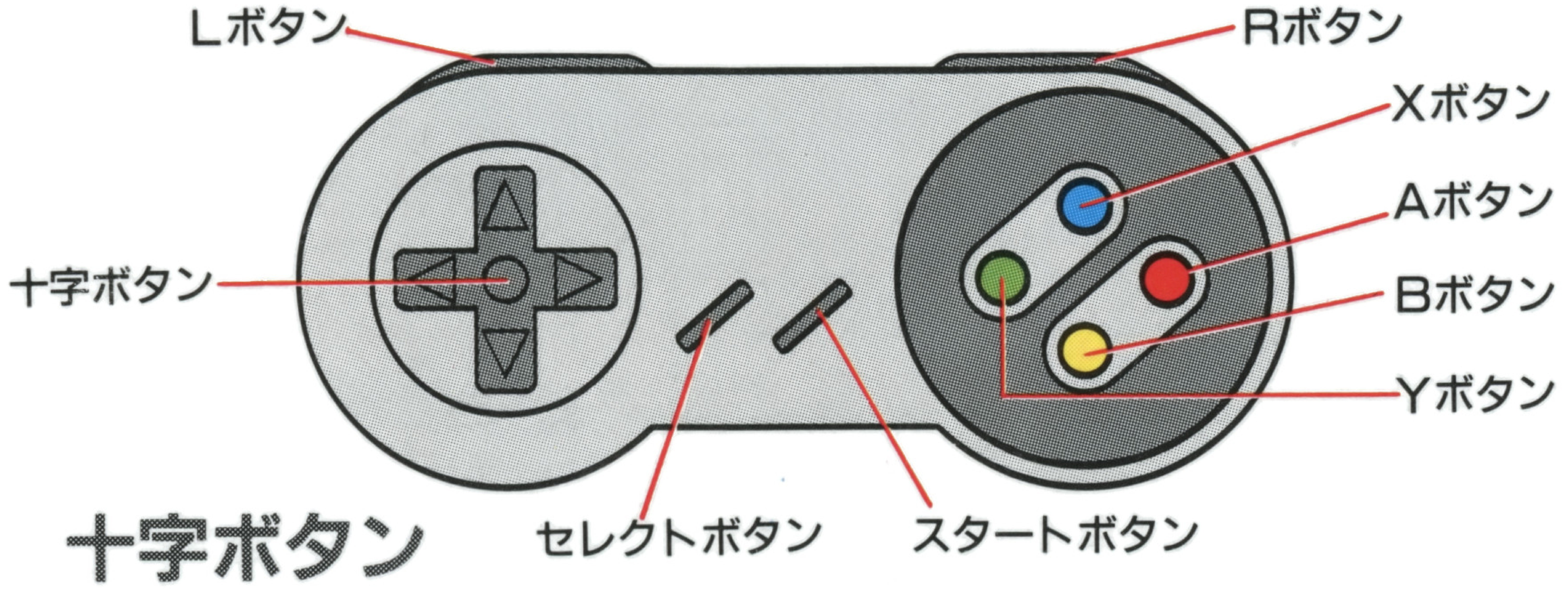
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

CONTENTS（目次）

操作方法……………………………4
画面表示の見方……………………5
ゲームの始め方……………………6
オプション設定……………………7
テストラン…………………………8
グランプリ………………………１０
ルール……………………………１３
セッティング……………………１４
コース紹介………………………１８

操作方法

このゲームは１人用です。ゲームを始める前に、本体のコントローラコネクタにコントローラを差し込んでください。



十字ボタン

ステアリングの操作を左右で行います。また曲げる強さが上下で変化します。左上・右上……弱く
左下・右下……強く

カーソル等の移動、選択。

Lボタン　シフトダウン。Ⓡでマシンがバックします。

Rボタン　シフトアップ。Ⓝの時マシンは走りません。

Aボタン　オーバーテイクボタン。コマンド決定。

Bボタン　アクセル。　コマンドキャンセル。

Xボタン　インジケータ、オン／オフ。

Yボタン　ブレーキ。

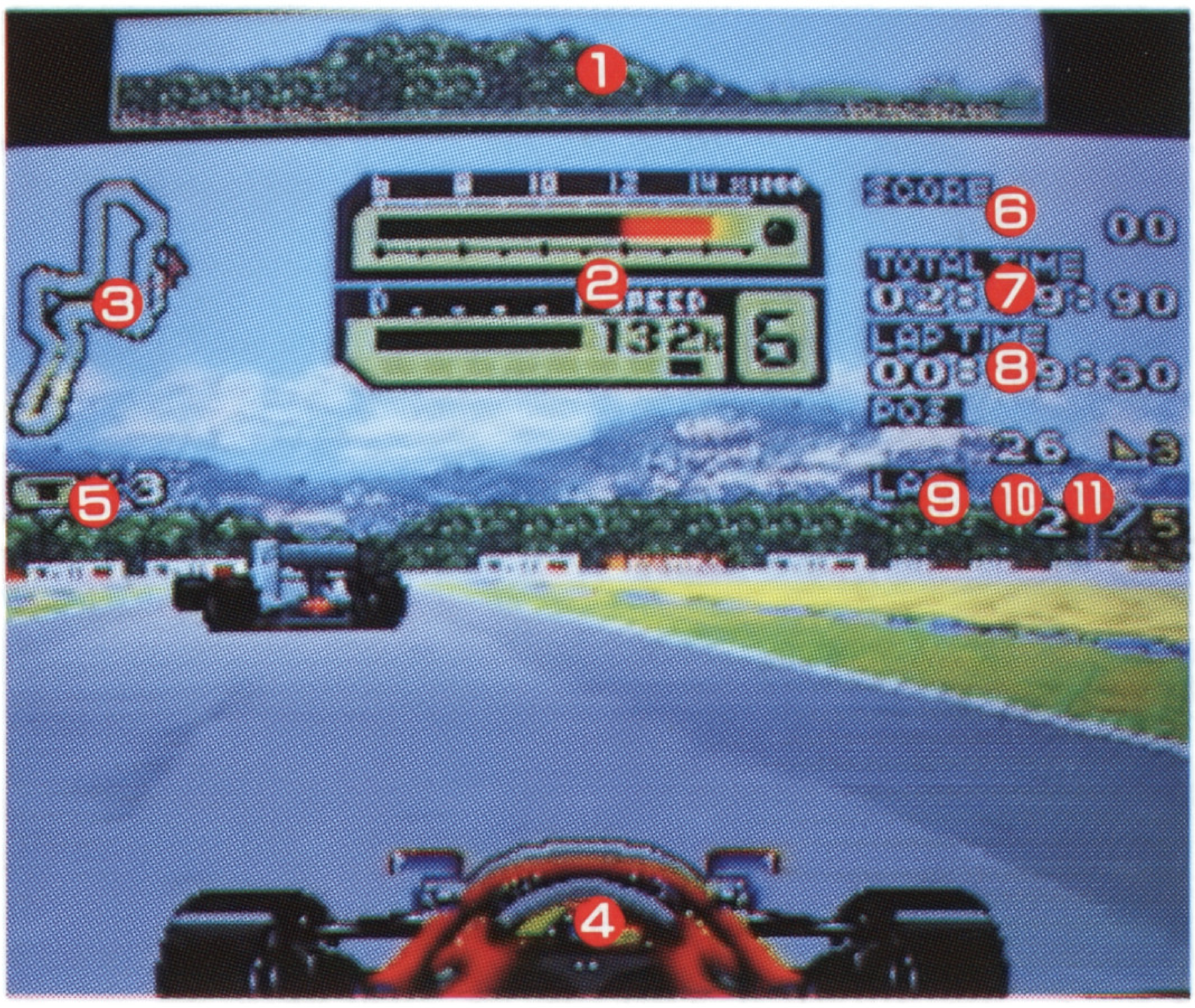
スタートボタン　ポーズ。　ゲームスタート。

セレクトボタン　使用しません。

＊ボタン操作はオプション画面で変更できます。

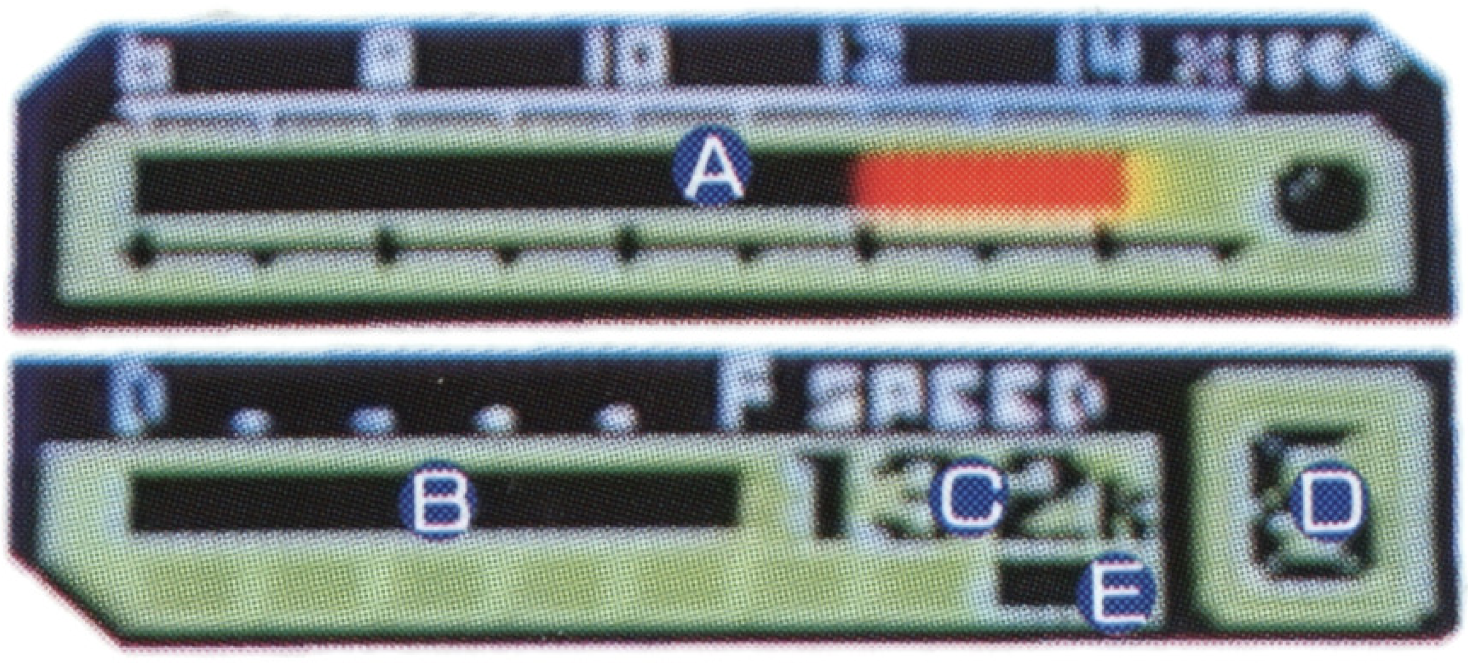
画面表示の見方

メインレース画面



1、バックミラー
2、シフトインジケーター
3、コースマップ
4、プレーヤーマシンの位置
5、O．T．B．（オーバーテイク）残り回数
6、スコアー
7、トータルタイム
8、ラップタイム
9、現在の周回数
10、プレーヤーの順位
11、ステージ通過順位

シフトインジケーター

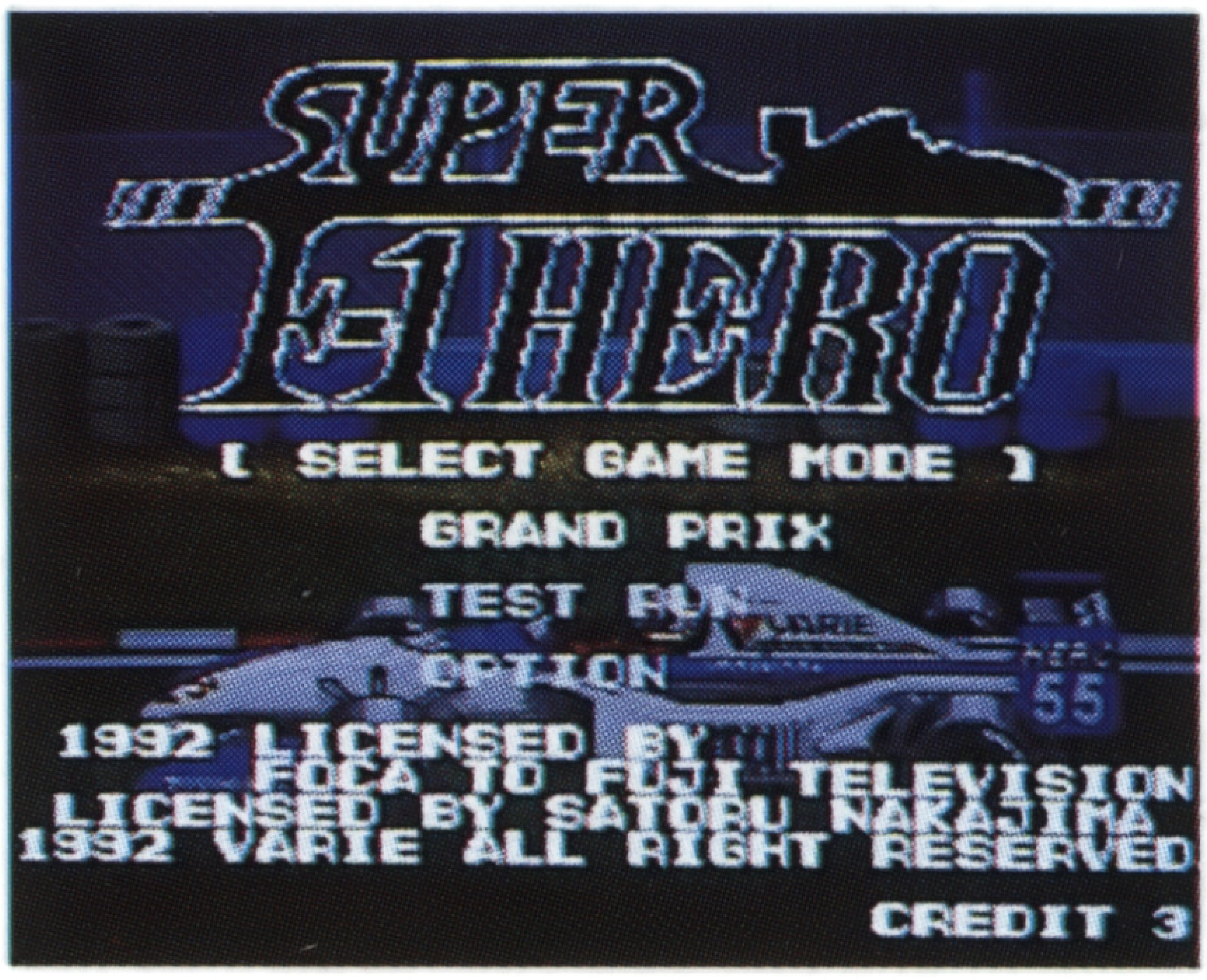


A、タコメーター、回転計
B、耐久力ゲージ
C、スピードメーター
D、現在のギア数
E、シフトチェンジランプ

＊RETIRE（リタイヤ）の仕方……ポーズをかけて（RETIRE?）でYESを選択する。

ゲームの始め方

ゲームスタート



タイトル画面のときスタートボタンを押すとメニュー画面に切り変わります。メニュー画面で自分の進みたいモードを選び、A，Xボタンで決定してください。

グランプリモード

世界各地のサーキットを舞台にグランプリレースを繰り広げます。難易度により全４戦から、全１６戦まで５段階から選択することができます。（☞１０ページ）

テストランモード

Ｆ１グランプリ９２年度全１６コースを練習することができます。ここで、十分な練習や、最適なセッティングを見つけてグランプリモードにチャレンジしてください。（☞８ページ）

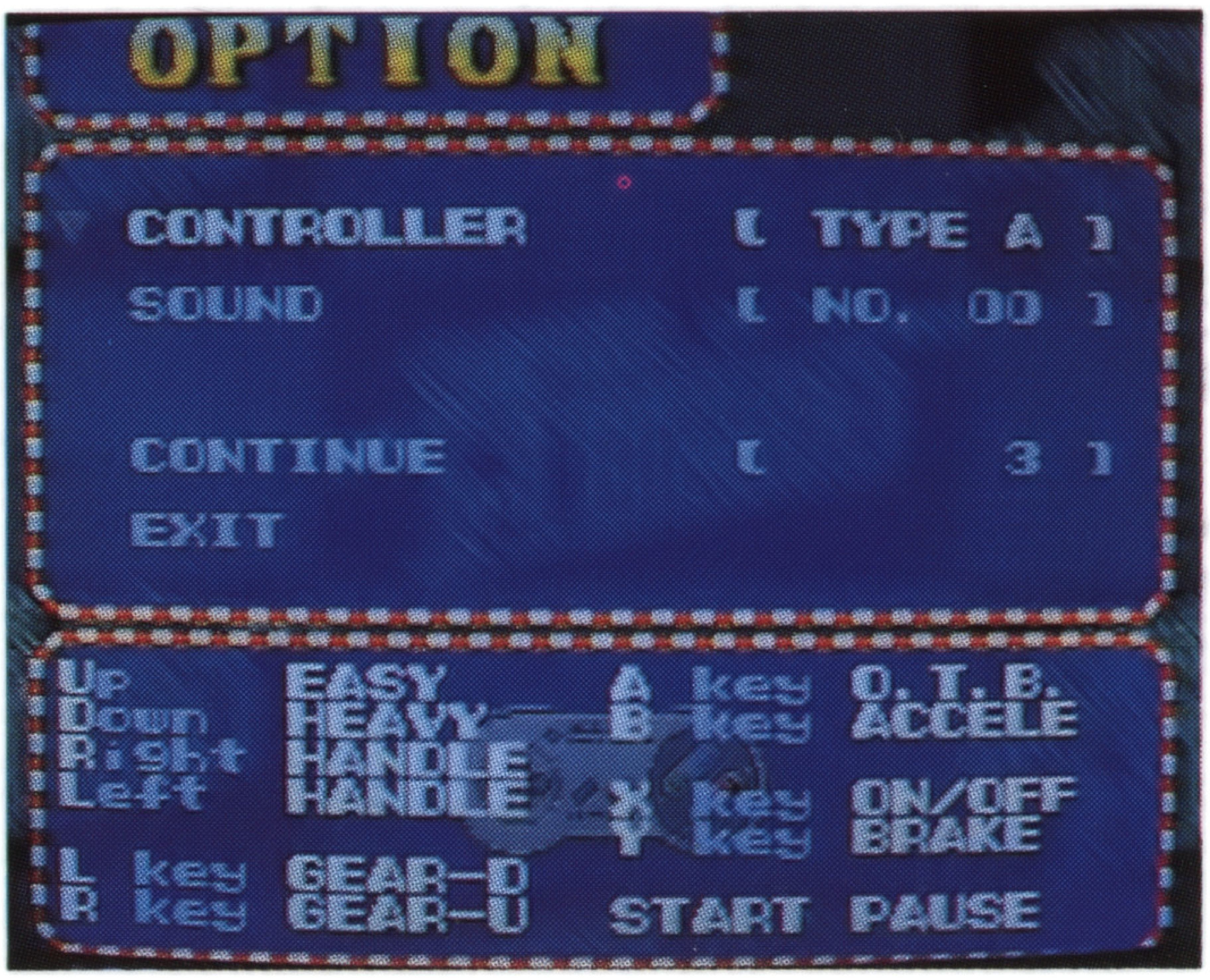
オプションモード

操作方法の変更、サウンドテスト、Ｓ．Ｅ．を聞くことができます。（☞７ページ）

オプション

次の画面に変わり、十字ボタンの⇧⇩で項目を変更し、

⇦⇨で設定を変更することができます。



●CONTROLLER――――キー操作の変更。
ボタン設定をTYPE　A～Eの5段階に設定できます。

●SOUND――――――――ゲーム中の音楽を聴く。

●S．E．―――――――――ゲーム中の効果音を聴く。
SOUND、S．E．は、A，Xボタンを押すと演奏が始まり、B，Yボタンで演奏が止まります。
(ただし、S．E．はサウンド２０～２７中でしか演奏できません。)

●CONTINUE――コンティニュー数の変更。
コンティニューの回数を１～５回の中から自由に設定できます。

●EXIT――――――――――タイトル画面に戻る。
A，Xボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

TESTRUN

次の画面に変わり、十字ボタンの⇧⇩で項目を変更し、A，Xボタンでそれぞれの画面モードで、設定もしくは練習走行を行うことができます。

●CIRCUIT

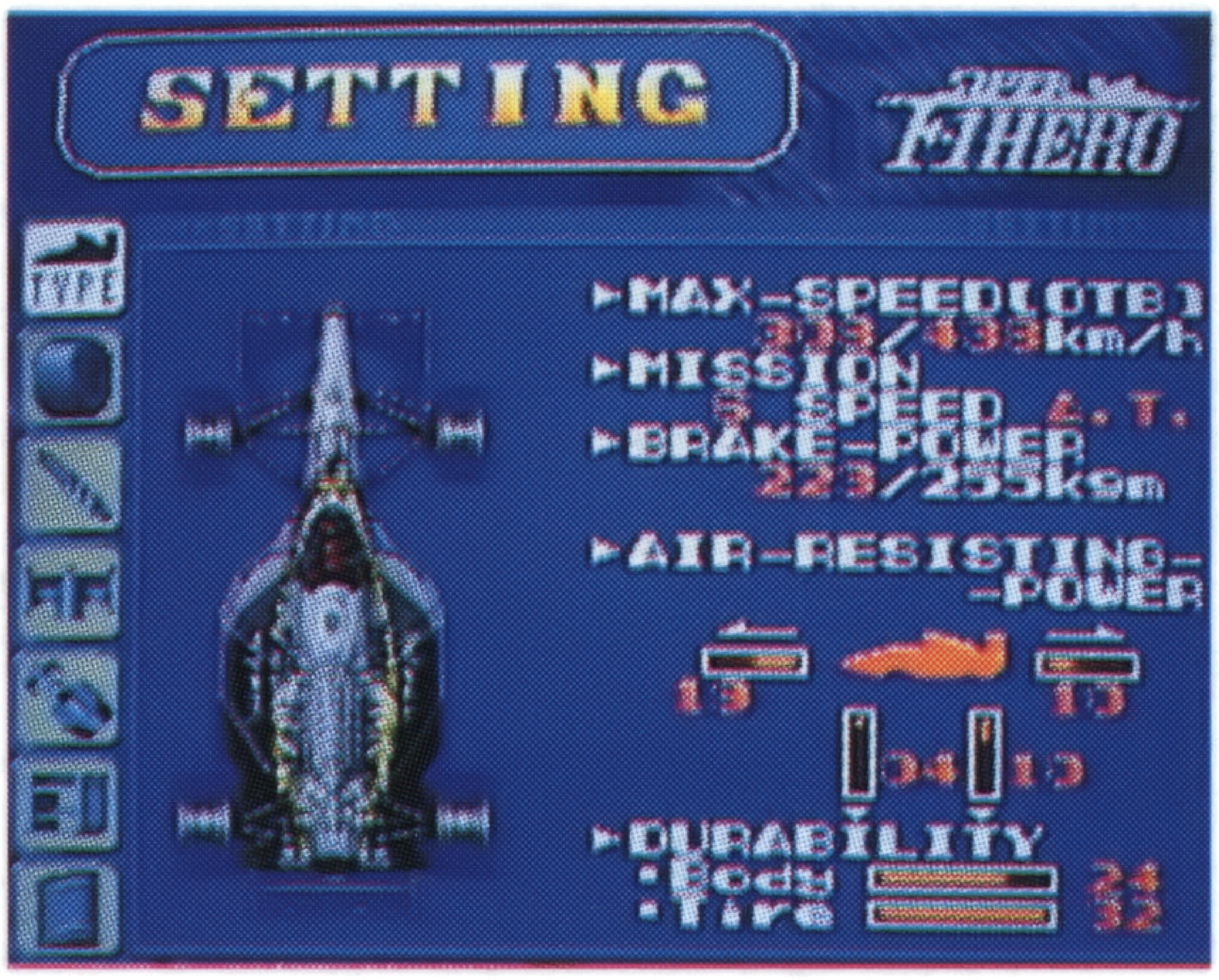
コース選択画面に変わり、十字ボタンの⇦⇨でサーキットを選択します。A，Xボタンで決定します。決定後、サーキット紹介があり、そのあとテストランのメニュー画面に戻ります。

＊サーキットは９２年度F－１GRANDPRIXの全１６コースを忠実に再現してます。

TESTRUN

●SETTING

プレイヤーマシンのセッティングをおこないます。
ウイング、サスペンション、タイヤ、エンジン等、細かくセッティングをしてください。（☞14ページ）



●FREE RUN

プレイヤーマシン1台で走行するモードです。5周走行すると、ゴールインします。また最も速くゴールインしたプレイヤーのタイムは、テストランのメニュー画面に掲示されます。

●RACE

グランプリモードと同じ状態で走行することができるモードです。5周走行することができます。また最も速くゴールインしたプレイヤーのタイムは、テストランのメニュー画面に掲示されます。
＊掲載したタイムは他のコースに変えるとタイムはリセットされます。

●EXIT

A，Xボタンでタイトル画面に戻ります。

グランプリモードを選択するとまず名前登録画面に変わり、ここでプレーヤーの名前を入力します。

●名前入力画面

十字ボタンでカーソルを移動し、A，Xボタンでけっていします。入力を終えるときはENDにカーソルを合わせて、A，X，ボタンを押してください。

続いてレベルセレクト画面に変わり、プレイ時間、難易度に合わせてレベルを選びます。

●レベルセレクト画面

4	ROUND	３０分
7	ROUND	５０分
１０	ROUND	７０分
１３	ROUND	９０分
１６	ROUND	１２０分

＊全面クリアにかかるおよその時間です。

●サーキット紹介画面

これから走行するサーキットの紹介があります。

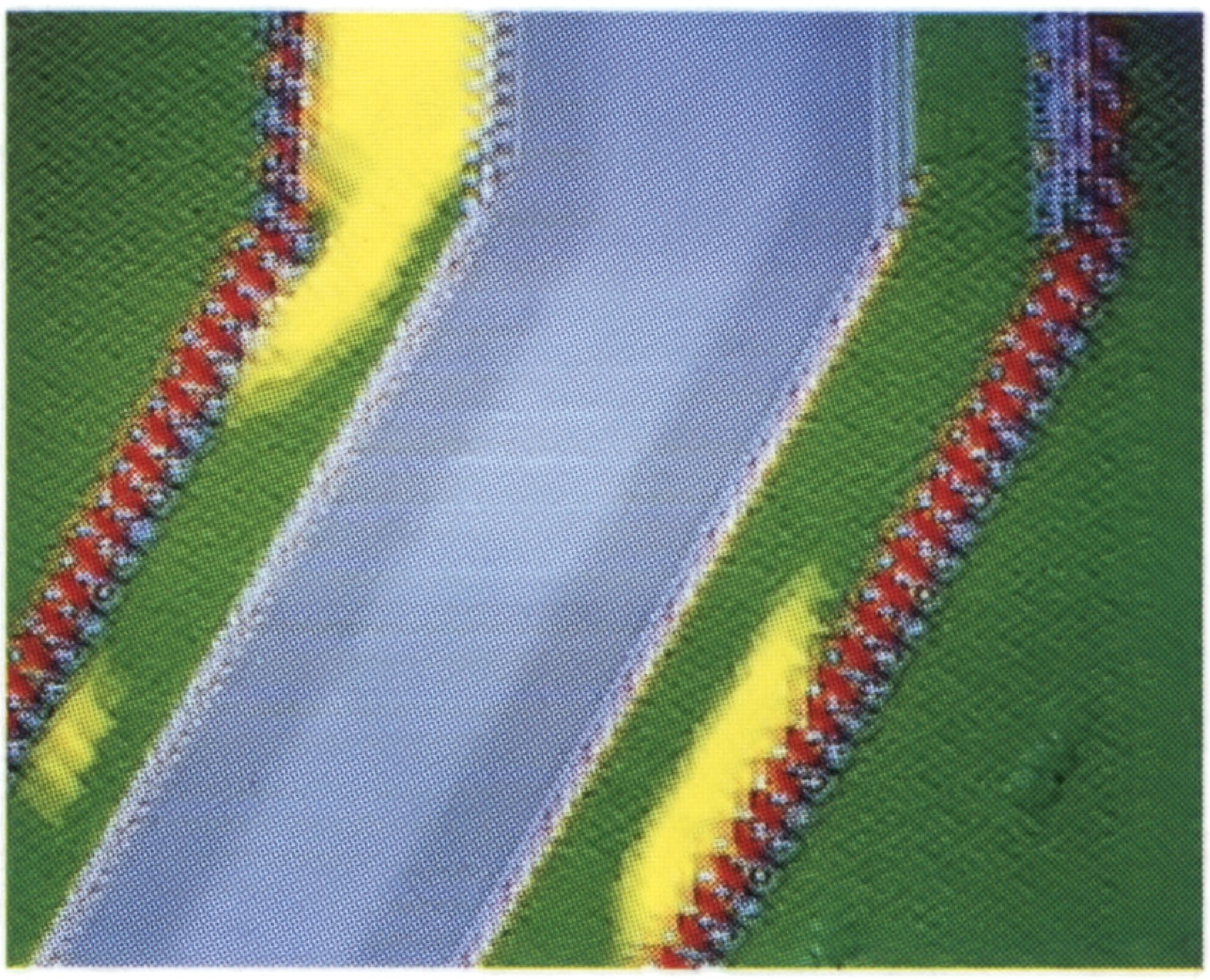
順番は、レベルにより変わります。（☞１８ページ）

●SETT I NG

プレイヤーマシンのセッティングをおこないます。ウイング、サスペンション、タイヤ、エンジン等、細かくセッティングをしてください。(☞１４ページ)

●レースデモ

メインレースの前に上空からのコース紹介がありますデモをカットしたいときは、コントローラーのどれかのボタンを押してください。



●メインレース

全５周で戦います。詳しいことはルールを参照してください。(☞１３ページ)

●ピットイン

ピットマークが表示されると、しばらくしてコース右側にピットロードが出現します。マシンをピットロードにのせると、自動的にピットインし、修理します。ピットタイムはマシンのダメージにより異なります。

●RESALT

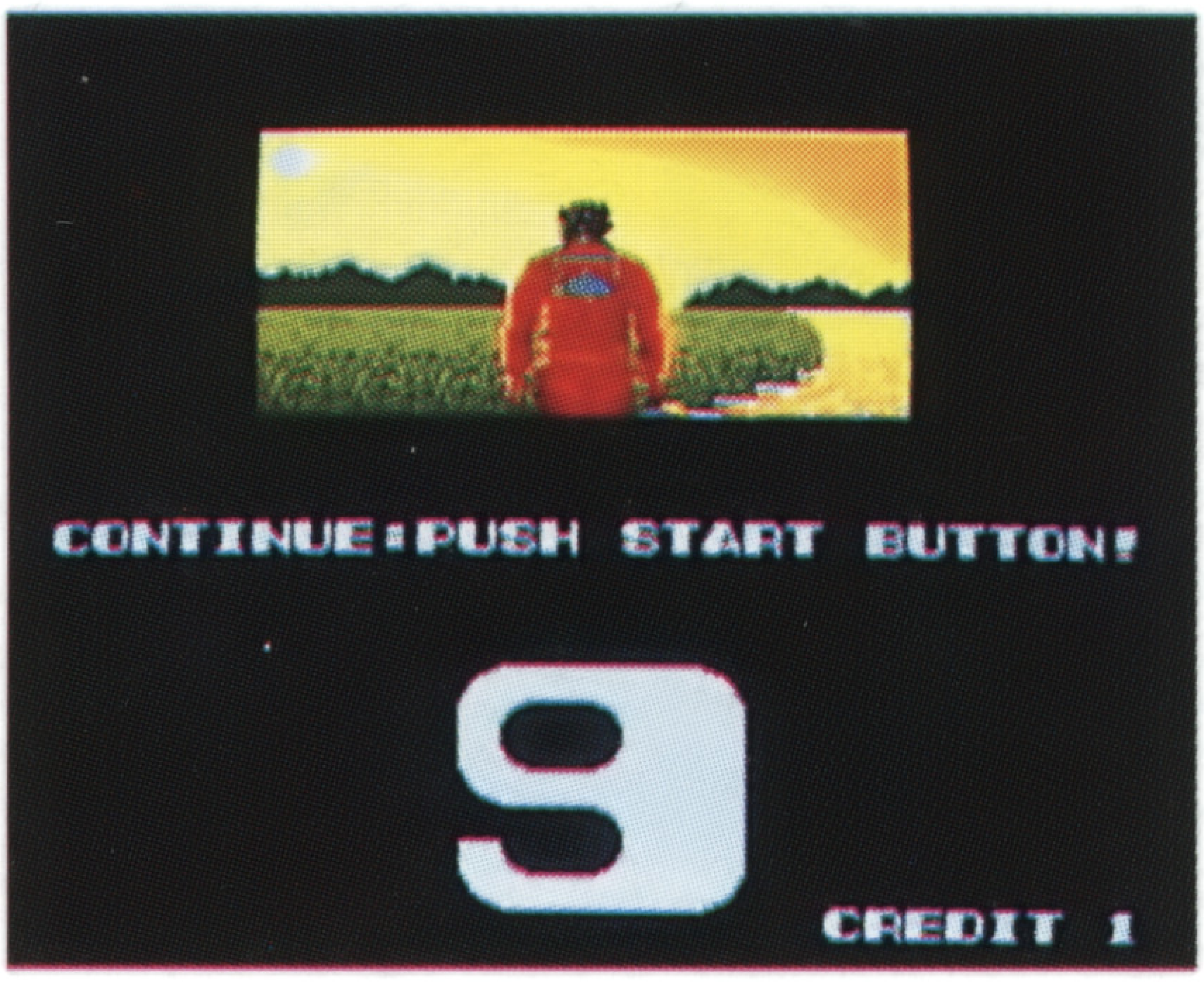
規定順位以内でゴールすると、プレーヤーのリザルトが表示され成績に応じてボーナスポイントがあたえられます。

ボーナスポイント例

リザルト	1ST	1,000,000pts.
	2ND	500,000pts.
	3RD	400,000pts.

●GAME OVER

クラッシュしたり、規定順位以内でゴールできないとき、もしくはリタイヤしたときはゲームオーバーとなり、CRED I Tが1つ減りますコンティニューはCRED I Tが0になるまで続けて遊べます。



＊CRED I Tはスコアーに応じて加算されることがあります。

●エンディング

最終ラウンドまですべてを規定順位位内でゴールできると、エンディングとなり中嶋悟が各レベルにごとにメッセージをかけてくれます。

●このゲームのルール

各レベルにより難易度は変わりますが、全１７台で走行し基本的には上位に入賞しないと次のラウンドに進むことができません。

各レベル規定通過順位と難易度

レベル1	全4戦	8位以上通過	易しい
レベル2	全7戦	6位入賞以上通過	↑
レベル3	全１０戦	5位入賞以上通過	|
レベル4	全１３戦	4位入賞以上通過	↓
レベル5	全１６戦	3位入賞以上通過	難しい

Ｏ．Ｔ．Ｂ．（オーバーテイク）の使用は１レースにつき５回まで使用できます。

ＣＲＥＤＩＴは一定スコアーごとに１つずつ増えていきます。

マシンは壁や敵車等に高速で激突するとダメージを受けます。１定のダメージを受けるとマシンはクラッシュやスピンをし、走行不能となりリタイヤとなってしまいます。マシンの耐久力はセッティングにより変化します。

セッティング

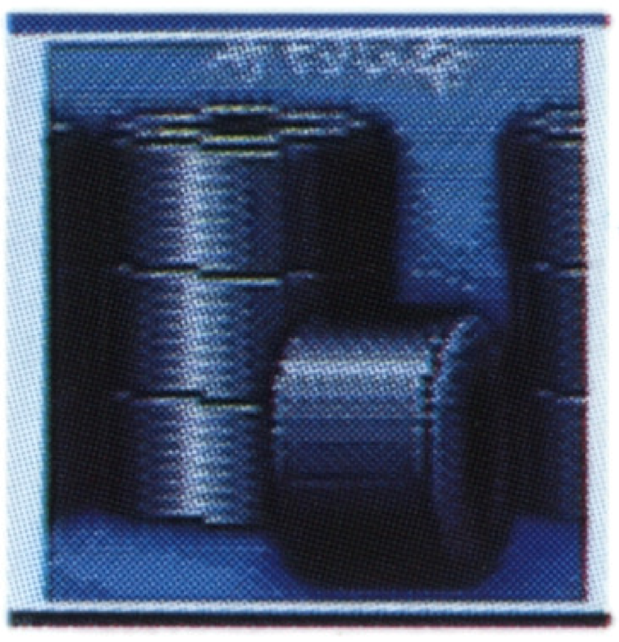
マシンセッティングは十字ボタンの⇧⇩でパーツアイコンを選択し、A，Xボタンで選択したパーツのウインドウが開きます。
ウインドウの中では十字ボタンの⇧⇩でセッティングアイテム（項目）を選び、A，Xボタンで交換します
また「READ　ME」を選択すると簡単なパーツの説明が表示されます。
ウインドウを閉じるときは、B，Yボタンです。

●タイプ（イージーセット）・5種類

タイヤとミッション以外を自動的に選択します。

A	TYPE	高速型	（最高速重視）
B	TYPE	中速型	（平均型）
C	TYPE	低速型	（加速重視）
D	TYPE	スピード型	（上級者用）
E	TYPE	耐久力重視型	（初心者用）

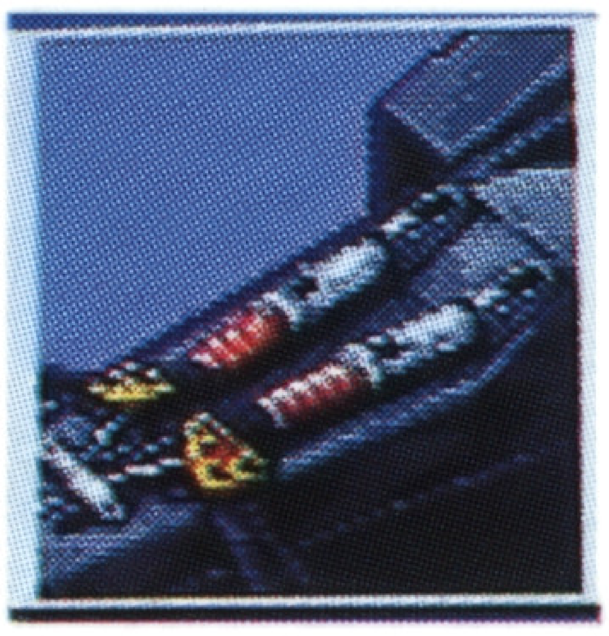
セッティング



●タイヤ・6種類

タイプの違う2社のタイヤがありそれぞれグリップ力と耐久力などが異なります。

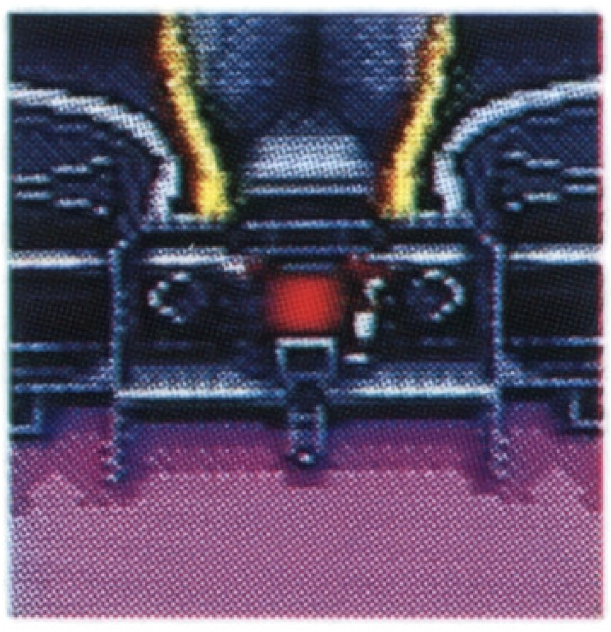
	グリップ力	耐久力
B社Atire	×	◎
B社Btire	△	○
B社Ctire	○	△
G社Atire	△	○
G社Btire	○	△
G社Ctire	◎	×



●サスペンション・6種類

各サスペンションにそれぞれ2つの種類があり、グリップ力などが変化します。

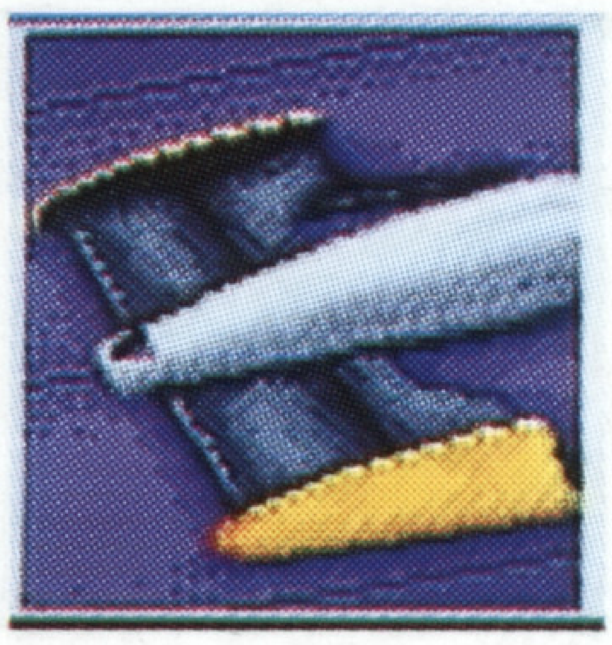
	グリップ力	耐久力
HARD A&B	△	◎
SOFT A&B	○	○
ACS. A&B	◎	△



●デヒューザー・3種類

3つの大きさの中から選択できそれぞれ最高速性能、耐久力、コーナリング性能等が選択できます。

セッティング



●フロントウイング・9種類

3種類のウイングがそれぞれ3角度に変

変更できます。

A型　ハイノーズ型

B型　逆ガルウイング型

C型　釣り下げ型

●シャシー・4種類

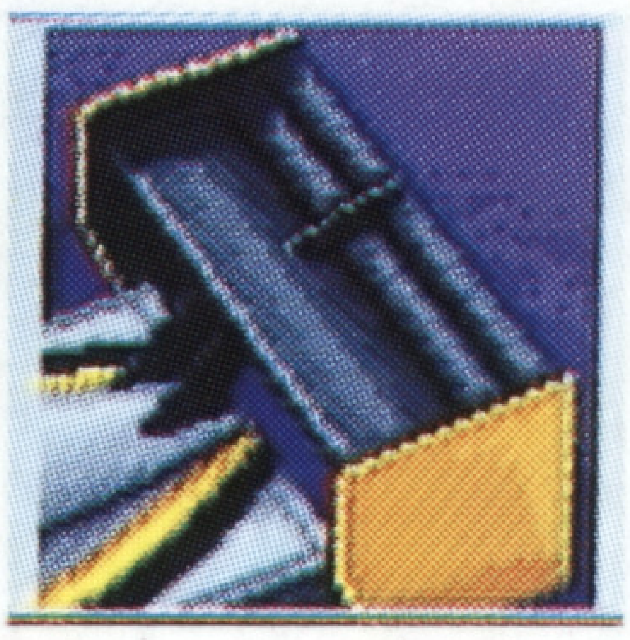
それぞれ空力バランスが異なります。

A　TYPE　高速A型

B　TYPE　高速B型

C　TYPE　中速型

D　TYPE　低速型



●リアウイング・6種類

3種類の大きさがあり、それぞれ角度が

2段階あります。

Lsize　大型　最高速性能抜群

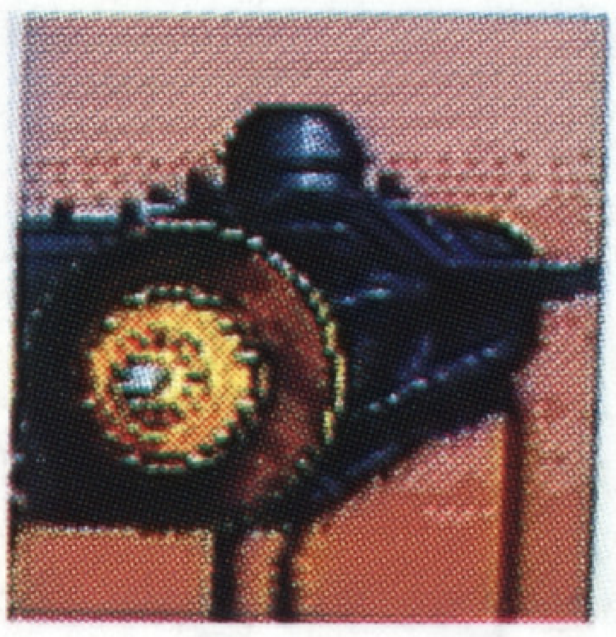
Msize　中型　平均型

Ssize　小型　総合性能重視型

●ブレーキ・3種類

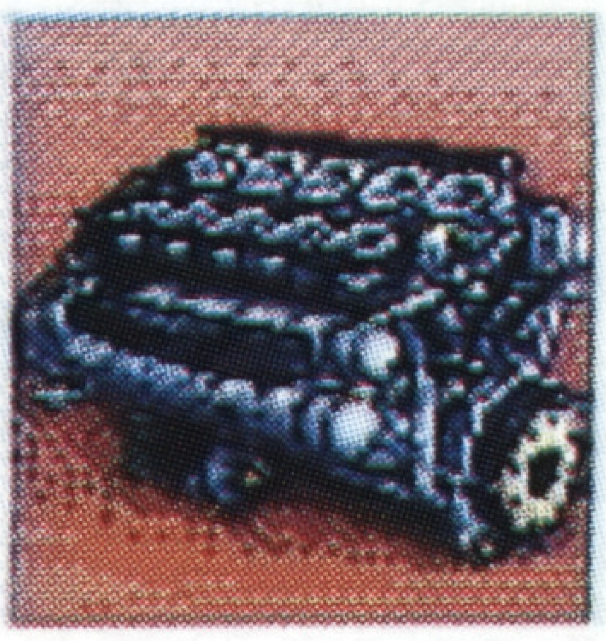
HARD・NORMAL・SOFTでそれぞれ耐久力、制動力が変化します。

セッティング



●ミッション・２種類

６速オートマチック（６　Ａ．Ｔ．）・６速マニュアル（６　Ｍ．Ｔ．）のどちらかを選択できます。



●エンジン・９種類

Ｖ１２・Ｖ１０・Ｖ８のエンジンをそれぞれ加速型、標準型、最高速型にセットできます。

Ｖ１２　総合性能は高いが耐久力低い。

Ｖ１０　総合性能、耐久力ともに平均的。

Ｖ８　耐久力は最高だが総合性能は低い

●コントローラ・５種類

オプション画面のものと同じです。

自分にあった操作方法を、選択してください。

●ＥＸＩＴ

ＴＥＳＴ　ＲＵＮのときはメニュー画面に戻ります。ＧＲＡＮＤＰＲＩＸのときはレース本戦に進みます。

自分にあったセッティングを見つけだすことが、勝利への第一歩だ！！！

コース紹介

各レベルごとのラウンドを記載します。

4 ROUND（8位以上通過）

ラウンド 1 イタリア GP (STAGE13)

ラウンド 2 イギリス GP (STAGE 9)

ラウンド 3 ドイツ GP (STAGE10)

ラウンド 4 ブラジル GP (STAGE 3)

7 ROUND（6位入賞以上通過）

ラウンド 1 南アフリカ GP (STAGE 1)

ラウンド 2 サンマリノ GP (STAGE 5)

ラウンド 3 イタリア GP (STAGE13)

ラウンド 4 ハンガリー GP (STAGE11)

ラウンド 5 スペイン GP (STAGE 4)

ラウンド 6 メキシコ GP (STAGE 2)

ラウンド 7 ベルギー GP (STAGE12)

10 ROUND（5位入賞以上通過）

ラウンド 1 ドイツ GP (STAGE10)

ラウンド 2 ポルトガル GP (STAGE14)

ラウンド 3 カナダ GP (STAGE 7)

ラウンド 4 メキシコ GP (STAGE 2)

ラウンド 5 イギリス GP (STAGE 9)

ラウンド 6 南アフリカ GP (STAGE 1)

ラウンド 7 スペイン GP (STAGE 4)

ラウンド　8　フランス　GP　（STAGE　8）

ラウンド　9　イタリア　GP　（STAGE13）

ラウンド10　日本　GP　（STAGE15）

13ROUND（4位入賞以上通過）

ラウンド　1　スペイン　GP　（STAGE　4）

ラウンド　2　メキシコ　GP　（STAGE　2）

ラウンド　3　イギリス　GP　（STAGE　9）

ラウンド　4　ブラジル　GP　（STAGE　3）

ラウンド　5　ドイツ　GP　（STAGE10）

ラウンド　6　ハンガリー　GP（STAGE11）

ラウンド　7　ポルトガル　GP（STAGE14）

ラウンド　8　サンマリノ　GP（STAGE　5）

ラウンド　9　イタリア　GP　（STAGE13）

ラウンド10　南アフリカ　GP（STAGE　1）

ラウンド11　オーストラリアGP（STAGE16）

ラウンド12　フランス　GP　（STAGE　8）

ラウンド13　カナダ　GP　（STAGE　7）

16ROUND（3位入賞以上通過）

F－1　GRANDPRIX'92年度のサーキット

全16戦を南アフリカGPから順に戦っていきます。

「中嶋悟」グッズプレゼント

応募券 SHVC-S4

VARIE CORPORATION

株式会社 バリエ

〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6　丸おビル4F

TEL.03-5272-3535㈹

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

- ゲーム攻略などに関するお問い合わせは御容赦願います。
- 製品には万全を期しておりますが、万一お気付の点がございましたら㈱バリエまでお問い合わせください。

1992年度、F-1各GPのレースを基に作成されたものです。

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION

Photo by Nakajima Planning/Hiroshi Kaneko

スーパーファミコンは任天堂の商標です。　©VARIE 1992